



EA Origin Ich bin entsetzt!

► Mit einigem Entsetzen lese ich in den Origin-Vertragsbedingungen (EULAs), was da so alles von mir gespeichert wird. Meine IP-Adresse, meine installierten Programme, ja sogar meine deinstallierten Programme, die Verwendung dieser Programme (wie geht denn das?). In der alten Fassung war sogar die Weiterveräußerung dieser Daten inbegriffen, das ist nun immerhin nicht mehr Bestandteil der neuen EULA. Ich bin entsetzt und kann so weder Battlefield 3 noch mein geliebtes Mass Effect mit dem dritten Teil vollenden – hier ist für mich der Bogen überspannt worden! **Ralf Schmidt**

Schlägt dem Fass den Boden aus!

► Als langjähriger Computerspieler wurde man, vor allem in den letzten Jahren, sehr auf die Probe gestellt, was die vielen Zumutungen wie Kontenbindung und Kopierschutzmaßnahmen angeht. Was ich jedoch über EA Origin lesen musste, schlägt dem Fass den Boden aus. Ist es wirklich wahr, dass bei der Installation dieser Spyware der Rechner nach allen Programmen, IE-Favoriten und sonstigen Cache-Inhalten durchsucht wird und die Ergebnisse an EA übermittelt werden? Ich habe mich als großer Fan von Mass Effect sehr auf den Abschluss der Trilogie gefreut, werde aber unter solchen Umständen sicher auf dieses Spiel verzichten. Prinzipiell würde ich das auch von einem Großteil der Computerspieler erwarten, um dem Publisher zu signalisieren, dass hiermit die Grenze des Zumutbaren überschritten wurde. Aber leider wird das aus der Erfahrung heraus nicht passieren, da anscheinend den meisten das Spiel wichtiger ist als ihre Rechte oder die Wahrung der Privatsphäre. Ich kann nur hoffen, dass dieser (vermeintlich) legalisierte Datenspionage noch Einhalt geboten werden kann, sonst befürchte ich, dass mein seit fast 30 Jahren bestehendes Hobby aufgrund der Paranoia und Datensammelwut der Publisher langsam zu Grabe getragen wird. **Norbert Philips**

Leserbriefe

Was nimmt sich EA heraus?

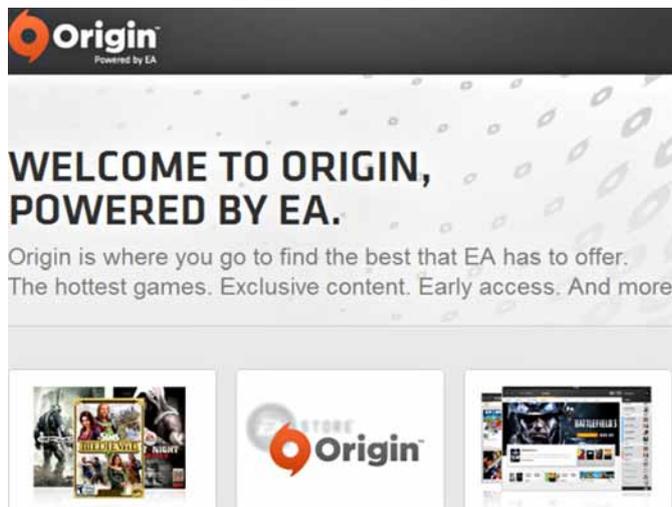
► Was EA sich mit der eigenen Konkurrenzplattform zu Steam in Sachen Übertragung von Nutzerdaten leistet, ist – gelinde gesagt – eine Frechheit und für mich Grund genug, die kommenden Blockbuster-Titel mit den derzeitigen Nutzungsbedingungen in Sachen Origin links liegen zu lassen. Was nimmt sich EA heraus, den Rechner hard- und softwaretechnisch zu scannen und die ermittelten Daten für Marketingzwecke zu übertragen? Die Weitergabe dieser Daten an Dritte hat man nach Druck durch eine Änderung der Nutzungsbedingungen vor einigen Wochen unterbunden. Dies kann und darf aber nicht genug sein. Zugegebenermaßen, Konkurrent Steam überträgt auch Daten. Hardware und Software werden von Valves Online-Distributionsplattform über »hardware surveys« auf freiwilliger Basis gesammelt und die Ergebnisse der Umfragen dann entsprechend weiterverarbeitet. Bei EA ist dies laut aktuellen Nutzungsbedingungen aber nicht optional. Schauen wir weg, lassen EA das durchgehen und machen so noch Ärgeres möglich? **Stefan Ehring**

Skyrim Unwichtige Hauptquest

► In der Ausgabe 11/11 bespricht ihr Skyrim und befürchtet, dass die Hauptquest nur deswegen geheim gehalten wird, weil sie ähnlich schlecht sein könnte wie in Oblivion. Aber ihr konntet bereits ein paar Nebenquests anspielen und die waren ganz toll. Also ich weiß ja nicht, wie es euch geht, aber wen interessiert überhaupt die Hauptquest? Ich sage euch, wie die Hauptquest ist, ganz exklusiv: Böser Obermütz oder böses Oberwesen bedroht die Welt, man spielt den Helden, der diese Welt retten muss. Schon mal in irgendeinem Spiel dieser Art etwas anderes erlebt? Also warum macht ihr da so ein Tamtam um die Hauptquest? Für Oblivion habe ich von Beginn bis zum

Endkampf sage und schreibe 210 Stunden gebraucht. Da sind die Addons noch nicht eingerechnet. Und um ehrlich zu sein, wusste ich nach diesen 210 Stunden nicht mehr, warum ich dieses Viech am Ende überhaupt erledigen sollte. Und so geht es mir eigentlich in jedem Rollenspiel. Aktuell spiele ich Two Worlds 2 und habe gerade einen Zwischenboss erledigt, der schon am Anfang des Spiels aufgetaucht sein soll, aber ich weiß davon nichts mehr. Ganz grob weiß ich noch, dass meine Schwester gefangen gehalten wird und ich sie befreien muss. Seitdem wurde ich durch die Welt geschickt, um irgendwelche Leute zu befragen. Was dabei zur Hauptquest gehört, habe ich irgendwann aus den Augen verloren. Anders geht's mir mit den Nebenquests. Ich erinnere mich an die verzweifelte Dorfbesitzerin, der ich bei ihren Schwierigkeiten geholfen habe, an den Friedhofswärter, der noch einen Kopf zu überbringen hatte, oder an den kleinen Unternehmer, der sich mit etwas Geld von mir ein immer größer werdendes Unternehmen aufbaute. All dies sind kleine Quests, die innerhalb einer Sitzung gespielt werden können. Gerade dies sind doch die Gründe, warum ich ein solches Spiel überhaupt spiele. Ich möchte viele kleine Geschichten erleben und das Gefühl bekommen, anderen geholfen zu haben, etwas erreicht zu haben. Wen kümmert da, dass die Hauptquest in vier Stunden durchgespielt ist? Ein Rollenspiel besteht ja schließlich nicht nur aus der Hauptquest. Das wäre ja fast so, als würdet ihr bei Formel 1 sagen: »Bei der Monaco-Strecke hat man spätestens nach vier Runden alles gesehen.« Ich weiß nicht, wie es anderen Spielern geht, aber ich würde ein Rollenspiel auch mal gerne komplett ohne Rahmenhandlung spielen. Quasi eine offene Welt (beschränkt durch die Stärke der Gegner), in der man immer wieder neue Aufgaben bekommt.

Andreas Preuß



EA Origin: »Ist es wirklich wahr, dass bei der Installation dieser Spyware der Rechner nach allen Programmen, IE-Favoriten und sonstigen Cache-Inhalten durchsucht wird und die Ergebnisse an EA übermittelt werden?«



◀ Sehr wahrscheinlich liegen Sie sogar richtig mit Ihrem groben Umriss der Haupt-handlung von Skyrim, klar. Aber lediglich Eckpunkte machen doch noch keine Handlung aus! Wenn man so argumentieren würde, könnte man »Der Herr der Ringe« auch auf »böser Zauberer schmiedet bösen Ring, böser Ring wird von Typ zerstört, fertig« reduzieren. Fesselnd wird's doch erst durch das Geschehen zwischen Auftragsannahme und dem Finale. Wenn das stimmt und das Ganze dann noch in eine offene Welt voller spannender Nebenquests eingebunden wird, dann ist das doch das Ideal eines Rollenspiels. Vielleicht wird Skyrim ja so. Aber die Idee eines Titels ganz ohne Rahmenhandlung ist auch nicht ohne. Wir bezweifeln nur, dass sie großen Anklang finden würde. Aber vielleicht haben wir ja Unrecht? Schreiben Sie mir doch Ihre Meinung zu diesem Thema an danielm@gamestar.de oder wie immer auch an brief@gamestar.de. **Daniel Matschijewsky**

Doom Keine Hakenkreuze

▶ Mit großem Interesse habe ich den Report über die Aufhebung der Indizierung von Doom und Doom 2 gelesen. Grundsätzlich ist der Artikel auch äußerst gelungen, da die Sichtweise und Argumentation aller beteiligten Parteien ausführlich dargelegt wird. Als sehr enttäuschend empfinde ich jedoch die nur beiläufige Erwähnung, dass Doom 2 aufgrund der Darstellung »verfassungsfeindlicher Symbole« nur in einer entsprechend entschärften Fassung begnadigt wird. Da Computerspiele im Jahr 2008 offiziell zum Kulturgut ernannt wurden, sollten hier doch die gleichen Maßstäbe wie bei Film und Fernsehen angelegt werden. In letzteren Medien ist die Darstellung von Hakenkreuzen an der Tagesordnung, und zwar nicht nur im dokumentarischen Kontext, sondern oft genug auch als Element ordinärer Unterhaltung oder gar (teilweise verharmlosender) Satire. Zum einen stelle ich mir daher die Frage, wie sich die BPJM einfach nach Lust und Laune über die Vorgabe der Gleichsetzung besagter Medien hinwegsetzen kann, zum anderen kann ich nicht verstehen, warum gerade ihr als Qua-

si-Interessenvertretung der Spielerschaft diese Entscheidung nicht mal ansatzweise hinterfragt. **Tobias Speyner**

◀ Sicher kann man Doom 2 als Kulturgut bezeichnen, im Sinne einer allgemeinen Einordnung von PC- und Videospiele in den Kulturschatz unserer Gesellschaft. Im speziellen gibt es sicher Titel, die dafür eher in Frage kommen. Auch Doom 1, das als der Durchbruch der Ego-Shooter gelten darf, und viele andere Spiele, die in irgendeiner Weise wegweisend waren. Schließlich würden Sie ja, wie ich Ihrem Brief entnehme, auch nicht jeden Film als wertvolles Kulturgut bezeichnen, nur weil die Darstellungsform Film insgesamt als solches gilt. Nichtsdestotrotz haben unserer Auffassung nach die (in unserem speziellen historischen Kontext) zu Recht verbotenen verfassungsfeindlichen Symbole nichts in Unterhaltungsmedien zu suchen, die sich nicht mal ansatzweise kritisch dem Thema nähern. Dasselbe müsste dann allerdings auch für bestimmte TV- und Kino-Machwerke gelten, da haben Sie Recht. **Michael Trier**

Diablo 3 Kein Fortschritt ist ein Rückschritt!

▶ Es ist doch immer das Gleiche: Kaum werden Features eines Computerspiel-Nachfolgers oder eines Patches bekannt, schon geht ein Aufschrei durch die entsprechende Spieler-Community à la »früher war alles besser«. So ist es bei Patches für World of Warcraft und Starcraft 2, und so ist auch schon bei Diablo 3. Bei den ersten zwei Beispielen erfolgt das Gejammer in erster Linie auf den offiziellen Community-Seiten von Blizzard. Seltsam eigentlich, würde man doch erwarten, dass es sich bei Spielern, die sich aktiv an einer Community beteiligen, auch um die enthusiastischsten und liberalsten handelt. Diablo 3 scheint schon jetzt allen selbst-ernannten »Fans« der Reihe sauer aufzustoßen. Überall der Tenor »In Diablo 2 war es noch so und so, jetzt ist es anders, jetzt ist es schlecht« – und ähnlicher Einheitsbrei, welcher sich auch immer brav wie ein Lauffeuer verbreitet. Genau diese Dinge sind es, über die ich mich bei diesen Spielern am meisten aufre-

Fehler!

Die berühmte Rating-Agentur »Durchschnitt & arm« kommt mit der Arbeit nicht mehr hinterher. Zu viele europäische Länder wollen eine Bankrott-Erklärung ausgestellt haben. Das schlaucht! Das stresst! Das sorgt für Magenverstimmungen und miese Laune schon beim dritten Frühstück. Deswegen hat die Agentur diverse Headhunter damit beauftragt, neue Mitarbeiter aufzuspüren. Wir werden nun Zeugen der Bewerbungsgespräche, die der Personalonkel von »Durchschnitt & arm« mit den drei vielversprechendsten Bewerbern führt:

Personalonkel: »Ah, Frau Rüb. Kommen Sie rein, setzen Sie sich.«

Rüb: »Vielen Dank.«

Personalonkel: »Sie wurden uns von Daniel Oberndorfer empfohlen. Oberndorfer bescheinigte Ihnen herausragende Fähigkeiten. Können Sie das unter Beweis stellen?«

Rüb: »Nun, ich kann, ohne dass es jemand der Redakteure merkt, im Wertungskasten eines Strategiespiels völlig unsinnige Shooter-Angaben unterbringen. Zuletzt bei Age of Empires Online passiert.«

Personalonkel: »Schon nicht schlecht. Doch beantworten Sie mir schnell die folgende Frage: Was ist 1+1?«

Rüb: »2.«

Personalonkel: »Ja, erm, schade. Wir melden uns bei Ihnen. Einen schönen Tag noch.«

Personalonkel: »Herr Matschijewsky! Großartig, dass Sie den Weg zu uns gefunden haben.«

Matschijewsky: »Ach, Peanuts!«

Personalonkel: »Jaja! Kommen wir gleich zur Sache: Paul Ellmaier behauptet, Sie seien unser Mann. Was treibt Ellmaier zu der Annahme?«

Matschijewsky: »Ah, er meint sicher meinen letzten großen Coup. Ich habe behauptet, Trackmania 2: Canyon würde keine dedizierten Server anbieten. Dabei wird fast nur auf dedizierten Servern gespielt, einige sind von Ubisoft, andere von Spielern aufgesetzt.«

Personalonkel: »Hervorragend! Doch erlauben Sie mir noch einen kleinen Test: Was ist 1+2?«

Matschijewsky: »3.«

Personalonkel: »Sehr ärgerlich. Wir melden uns bei Ihnen. Einen reizenden Tag noch.«

Personalonkel: »Hendrik, Hendrik Weins, wenn ich mich nicht irre.«

Weins: »Ne, stimmt.«

Personalonkel: »Herr Weins, Sie wurden uns von Martin Bergerhausen in güldensden Worten beschrieben. Wenn das nur wahr wäre, was Bergerhausen von Ihnen behauptet!«

Weins: »Ne, is wahr. Hab neulich erst der gleichen Grafikkarte zwei unterschiedliche Preise zugeordnet. Einmal 235 und einmal 150 Euronen. Cool, wa?«

Personalonkel: »Mann, Weins! Das klingt ja fantastisch! Jetzt noch: Was ist 2+2?«

Weins: »Niemand hat mir gesagt, dass ich 'nen Taschenrechner mitbringen soll.«

Personalonkel: »Sie haben den Job!«

Abschiedsbad

Unser treuer Leser Hannes Ahaus muss sich wegen eines Umzugs von seiner GameStar-Sammlung trennen. Zum Abschied badet er noch einmal in allen Heften. Vorbildlich: Hannes schmeißt die Ausgaben nicht einfach weg, sondern spendet sie der Schülerbibliothek seiner ehemaligen Schule.



gen könnte. Am liebsten wäre ihnen wohl ein Diablo 2 mit zeitgemäßer Grafik – aber bitte ja nichts an der Mechanik verändern! In diesem Sinne: Liebe Computer-Spieler, bitte probiert Dinge aus, bevor ihr sie kritisiert – keine Veränderung zuzulassen, hemmt jeden Fortschritt. Und kein Fortschritt ist ein Rückschritt. **Vinzenz Kögler**

Die neue Härte Man stirbt eben doch!

► Eben beim Durchblättern der neuen GameStar fiel mir sofort der Vergleich zwischen dem neuen und alten Prince of Persia-Teil in Sachen Schwierigkeit auf. In zwei Bildern wird zusammengefasst, was auch im Text steht: Im Original stirbt der Prinz tausend Tode, im neuen wird er ständig von Elika gerettet. Diese Ansicht über den Schwierigkeitsgrad des neuen Prince of Persia-Spiels habe ich schon oft gehört, und ich denke, dass dies nicht ganz korrekt ist. Die Rettung durch Elika entspricht einem virtuellen Ableben. Es macht kein Unterschied, ob man nun einen »Game Over«-Bildschirm erhält, oder sieht, wie Elika dem Prinzen aus der Miesere hilft. Nur passt Letzteres in die Geschichte des Spiels und reißt den Spieler nicht aus dieser heraus. Ich will bei Weitem nicht sagen, das neue Prince of Persia wäre schwer. Die Probleme liegen nur an anderen Stellen und nicht bei dem so von den Entwicklern getauften »Save Me«-System. Die eigentlichen Probleme sind die zu eng gelegten Checkpunkte, zu denen Elika einen teleportiert, und die Kämpfe sind zu einfach gestaltet, da die Lebensenergie des Gegners beim Ableben des Prinzen nicht komplett, sondern nur teilweise regeneriert wird. An sich würde ich jedoch empfehlen, einmal zu zählen, wie oft Elika einen beim ersten Spieldurchgang retten musste. Diese Zahl entspricht nämlich der Anzahl an virtuellen Ableben, und wird höher sein als erwartet. Das Spiel erzählt einem nur nicht so direkt, dass man versagt hat. **Mathias Dietrich**

Eine Altersfrage

► Mit meinen nun bald fünfzig Jahren sind Jump&Runs wie die Prince of Persia-Spiele für mich brutale Herausforderungen, an denen ich fast zerbreche. Meine Nichten dagegen juckt das gar nicht, die ziehen da locker durch. **Roger Lynch**

Übung macht den Meister

► Ich habe mit Freude euren Report zur Schwierigkeit in Spielen gelesen. Mir persönlich machen Spiele mit hohem Schwierigkeitsgrad mehr Spaß, da ich mich immens freue, wenn ich den Fortschritt sehe, den ich mir hart erarbeitet habe. Dazu fällt mir eine Szene aus meinem Lieblingsspiel Prince Of Persia: Warrior Within ein: Beim ersten Durchspielen auf der mittleren Schwierigkeitsstufe hielt ich es nach dem zwanzigsten gescheiterten Versuch für unmöglich, an der Zwischengegnerin Shadee vorbeizukommen. Heute versuche ich, sie auf »schwer« zu besiegen, ohne auch einen einzigen Treffer einzustecken. Übung macht eben immer noch den Meister. **Martin Sehmsdorf**

Intensiver als alles andere

► Ich bin jemand, der sich heutzutage oft unterfordert fühlt, jemand der gerne Super Meat Boy spielt, und für den Call of Duty nur auf Veteran spaßig ist. Aber da ist dieses Spiel. Heavy Rain (leider nur für Playstation 3 erschienen). Dieses Spiel ist intensiver als alles, was ich bisher gespielt habe. Im Spiel kann man nicht sterben, und darin liegt die Schwierigkeit. Wenn man etwas versaut, dann signalisiert das Spiel nicht, dass da was falsch lief und dass man es nochmal versuchen soll, sondern man muss mit den Konsequenzen leben. Zum Beispiel sterben liebgewonnene Charaktere um den Spieler rum, korrigieren geht nicht. Das zieht unglaublich in die Story rein – und manchmal auch runter. Mehr als ein fordernder Schwierigkeitsgrad das jemals könnte. **Daniel Lukas**

◀ Ich weiß genau, was Sie meinen, Daniel. Aber in einem Punkt müsste ich Sie dann doch korrigieren: Man kann sehr wohl sterben. Ich hab's tatsächlich geschafft, Ethan, Madison und Norman über den Jordan zu schicken. Und Scott musste am Ende auch dran glauben. **Petra Schmitz**

Fan-Post Ich will ein Kind von euch!

► Vor ein paar Monaten wurde ich vor eine sehr schwere Entscheidung gestellt: Welches Computerspiel-Magazin sollte ich abonnieren? Mehr aus Höflichkeit genehmigte ich mir einen Blick in die damalige GameStar-Ausgabe – und sollte diese Entscheidung nicht bereuen. Eure Artikel sind nicht nur informativ, nein, sie sind auch eine literarische Augenweide. Von eurem Humor könnte sich so manch ein deutscher Comedian mehrere Scheiben abschneiden (was sage ich, er sollte gleich den ganzen Laib nehmen), eure Originalitäts-Portion für ein Heft stellt bei anderen Magazinen

gleich die Ration eines ganzen Jahres dar (vor allem das Kleingedruckte am unteren Ende einer jeden Seite gefällt mir). Der allmonatliche Gang zum Kiosk (ich habe mir euer Heft nicht abonniert, in Belgien ist das etwas zu teuer) gleicht jedes Mal einem Triumphmarsch, meine Freundin erblasst immer vor Neid, wenn ich abends noch ein wenig mit meiner GameStar kuschle. Regelmäßig erwische ich mich dabei, davon zu träumen, eines Tages ein Praktikum bei euch machen zu können, oder gar GameStar-Redakteur zu sein. Ein kleiner Negativpunkt bleibt trotz allem noch bei eurer Zeitschrift, diesem Sonnenstrahl in der Nacht der Printmedien: der Hardware-Teil. Bisher konnte man in meiner Welt nur beim Tanz übertakten und Her(t)zen galt es zu erobern – diese Weltordnung habt ihr nun zerstört! Mir ist klar, dass ihr nicht in jeder Ausgabe aufs Neue ebensolche Begriffe für Noobs (ich gestatte mir diesen trivialen Ausdruck) wie mich erläutern könnt, aber sicher habt ihr doch eine alles erklärende Website oder gar ein Buch, das ihr mir Unwissendem empfehlen könnt, oder? Nichtsdestotrotz, wäre die GameStar eine Band und ich eine Frau, dann würde ich jetzt meine Brüste entblößen und kreischen: »Ich will ein Kind von euch.« Da ich aber keine Frau bin und nicht jeder Redakteur musikalisch begabt scheint, belasse ich es bei einem kleinen: »Weiter so!« Das musste mal gesagt werden. **Nathanael Ullmann**

◀ Vielen lieben Dank! Und das mit dem Kind lässt sich sicher einrichten, wir haben uns inzwischen einen ganz ordentlichen Vorrat angeeignet. Fabian allein hätte schon zwei, Videomann Bernd hat grade zwei auf einen Streich klagemacht, Weins probt für die zweite Runde und wie Clape mit dem Erstgeborenen klar kommt, warten wir mal ab – wir fragen in jedem Fall nach, ob jemand eins entbehren kann. **Petra Schmitz**

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de.
- Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de.
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 01805 / 72 72 52-275 (0,14 Euro/Min. Festnetz, max. 0,42 Euro/Min. aus Mobilnetzen), Fax: 01805 / 72 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.